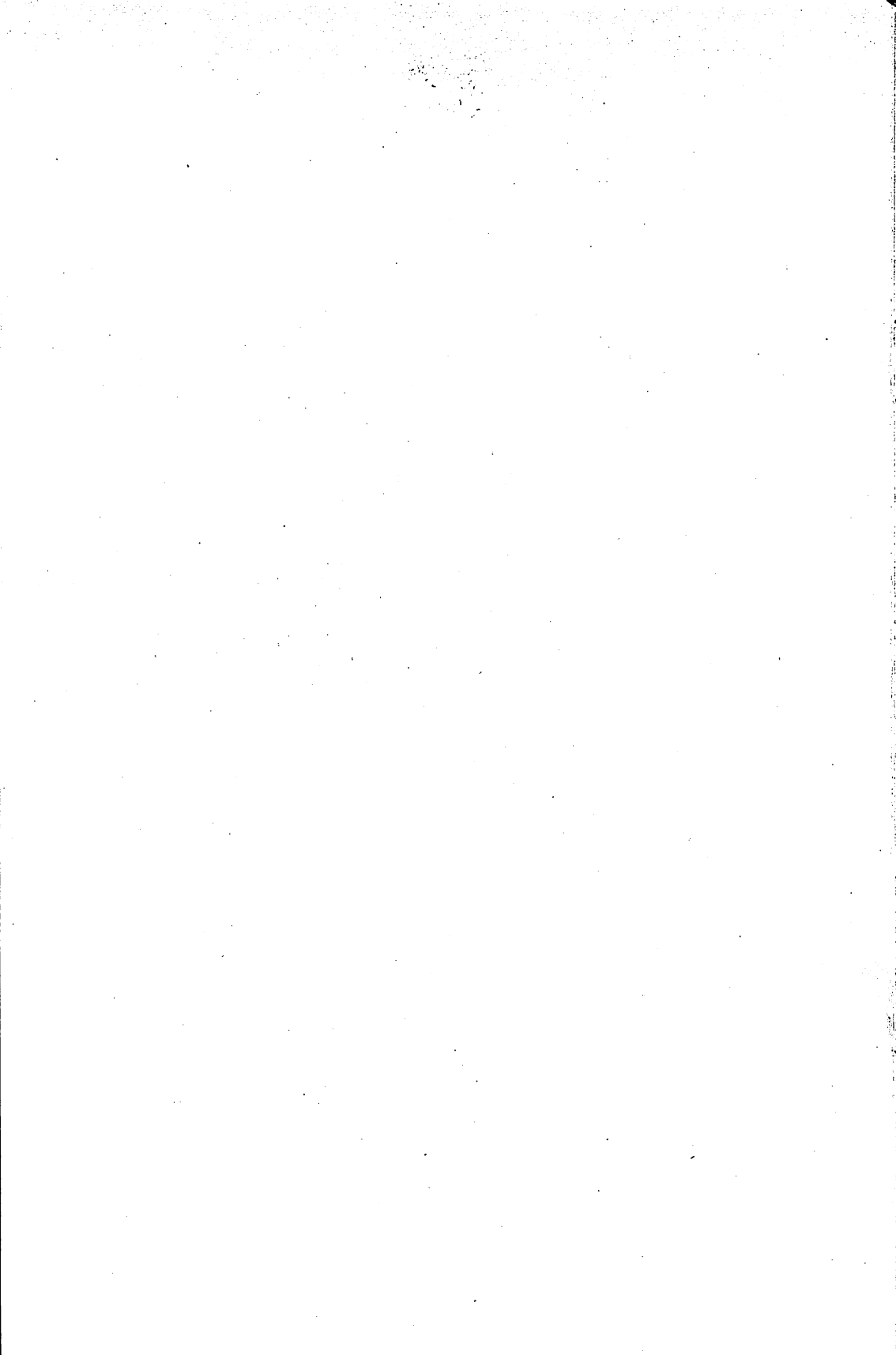
JET

F-16/F-18 Combat Simulator

操作マニュアル

JET

操作マニュアル

by ブルース・アートウィック、
チャールズ・ガイ、
ヒューゴ・フューゲン

First Edition
First Printing

SubLOGIC Corporation
713 Edgebrook Drive
Champaign, IL 61820

Text design, illustration, and production provided
by Publication Services, Champaign, IL 61280,

SubLOGIC社の製品保証について

SubLOGIC 社では、当社製品のお買上げ日から6ヶ月以内の全製品について品質の保証をしております。この保証期限を越えた場合には、お客様に最少費用を負担して戴くことにより、製品を交換いたします。*SubLOGIC社では、この交換サービスをご購入日より10年間以上継続する方針です。

万一欠陥品のディスクをご返却なさる場合には、その製品のみをお送り下さい。当社ではお客様に末長くご愛用戴くための修理・交換サービスを効率的かつ迅速に提供する体制を取っております。製品以外にマニュアルを一緒にお送り戴くことはご遠慮下さい。返送の際、手続きの混乱、送金費用の増加等、お客様へのご迷惑の原因となります。

＊例：1988年12月1日現在の交換費用ーディスク1枚につき2,000円

目　次

はじめに

SubLOGIC社では、マイクロコンピュータ対象としたリアル・タイム3次元ディスプレイ及びシミュレーション技術を含む広範なシステムを一貫して開発してまいりました。このプログラム『ジェット』は、これらの技術を応用して、F－16ファイティング・ファルコンとF－18ホーネットのジェット戦闘機を実戦さながらにシミュレーションする臨場感溢れるゲームです。これらのジェット機はそのパワーと敏捷性に優れていますが、操縦は至って容易な機体であることが特徴です。『ジェット』には空戦実技飛行や正確な飛行操作の練習のための自由飛行モード及びあなたの戦闘技術を確認するための2種類のゲーム・モードが準備されています。『ジェット』で実感溢れる素晴らしい飛行体験をお楽しみ下さい。

説明内容

このマニュアルは、『ジェット』の計器、操縦、飛行技術に関する操作要領を視覚的に説明するものです。実際のゲームを始める前にこのマニュアルをご一読戴いてこのプログラムの特徴を理解して頂ければ操縦可能です。後ほど、詳しくお知りになりたい時に熟読してください。

ジェット起動方法

MS-DOSのシステムディスクをドライブ１に差し込み起動してください。**A>** と画面に出たらMS-DOSのシステムディスクとJetのディスクと差し替えてください。Jetと入力してリターンキーを押してください。プログラムが作動し、10秒程でタイトル画面が出ます。

Jetは、プロテクトが係っておりませんのでハードディスクにロードすれば、ハードディスクから起動出来ます。

オートスタート・ディスクの作成をしたい場合はブランクディスクを１枚御用意下さい。

MS-DOSのシステムディスクをドライブ１に差し込み起動して下さい。
ブランクディスクをドライブ２に差し込み、フォーマットして下さい。
A> FORMAT B：／S／9 [↵]
ドライブ１にJetのプログラムディスクを差し込みます。
A> COPY ＊．＊ B：／V [↵]
A> B： [↵]
B> COPY CON AUTOEXEC. BAT [↵]
JET [↵]
[**CTRL**] キーを押したまま**Z**を押して下さい。

以上の作業で完了します。

MENU SELECTIONS

MENU Ⅰ

Type a letter for your DISPLAY TYPE: (or press 'X' to return to DOS) a. NEC 320×200 16-color b. NEC 640×400 16-color

モニターディスプレイの選択をしてください。(Xキーを押すとDOSに戻る。)

MENU Ⅱ

KEYBOARD SELECTION Select a keyboard type by number: 1. Keyboard with keypad 2. Keyboard without keypad

通常は〈1〉を選択してください。ラップトップタイプを使用の場合は〈2〉を選択してください。

注意：数字で選択、入力する場合は一般キーを使用してください。

MENU Ⅲ

OPERATING MODE SELECTION

Select your desired mode by letter:

a. Dogfight
b. Target Strike
c. Free Flight
d. Demo
e. Load Scenery

ゲーム選択
a．空中戦　b．目標物攻撃　c．自由飛行　d．デモ　e．シーナリーのロード
以上の中から選択して下さい。

MENU Ⅳ

SKILL LEVEL SELECTION

Choose a skill level numbered 0-9:

0-Practice, 1-Easy……9-Hard

0－練習　1－やさしい………9－難しい
レベルを選択して下さい。

MENU Ⅴ

JET TYPE SELECTION

Choose a jet by letter:

a. F-18 (carrier) b. F-16 (land)

機種を選択して下さい。

MENU Ⅵ

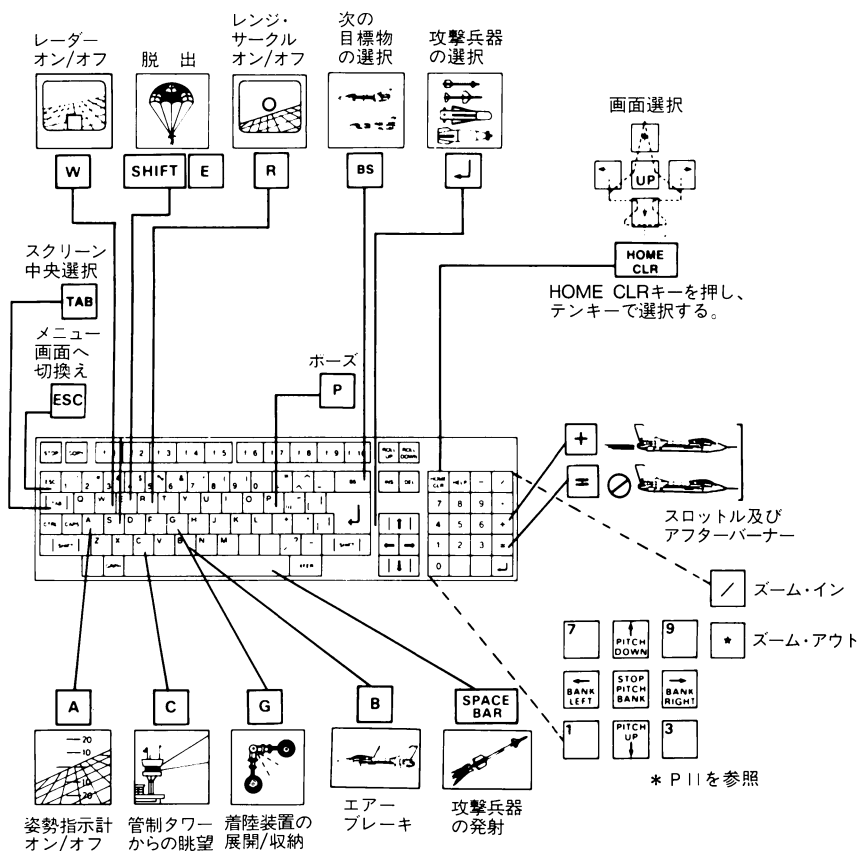
ARMAMANT SELECTION MENU

Type the ♯ to select the armament:

1. AIM-9 missile	160 lbs. ×0
2. AIM-7 missile	500 lds. ×0
3. AGM-65 missile	460 lbs. ×0
4. MK-82 bomb	500 lbs. ×0
F-16 EMPTY:	14000 lbs.
Internal Fuel:	3700 lbs.
Total Weight:	17700 lbs.

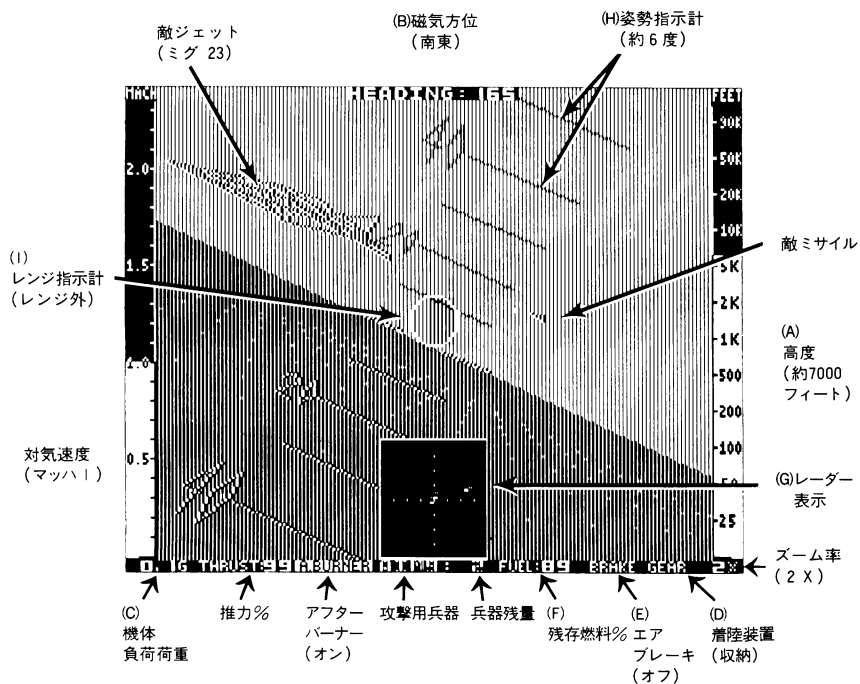
Press RETURN to start the gsme, or
Press ESC for game selection.

装備の選択
メニュー選択して下さい。(27ページ参照)
リターンキーを押してゲーム開始になります。また、ＥＳＣキーで、ゲーム選択画面に戻ります。

キーボードのコントロール

注意：他の機種でキーボードの配列が
異なる場合でも機能には変わり
ありません。

7
↑
機首
下げ
9
←
左
傾斜
機首・傾斜
変化停止
→
右
傾斜
1
機首
上げ
↓
3

表示及び計器

スクリーン表示

窓外背景

飛行モードでは、スクリーン上にジェット機正面の背景が表示されます。F－16を選択した場合には、最初の画面に機体の周囲にある青い格納庫の壁面と天井が表示されます。F－18を飛行させる場合には、ニミッツ級航空母艦の甲板上にあり、既に甲板から強制離陸の発射準備が完了し、待機状態にあります。ジェット機を離陸、飛行開始させると同時に窓外の背景が機体の位置、姿勢の変化に対応してすぐに更新されます。

ヘッドアップ・ディスプレイ

スクリーン周囲の各種計器は窓外背景が見づらくないように短時間で確認出来るように配置されています。窓外背景の左側の垂直線は対気速度計です。この計器はジェット機の対気速度をマッハ数（音速に対する倍数）で表示します。窓外背景に配置されたその他の計器は以下に詳しく説明します。各計器の確認にはスクリーン・ディスプレイの図を参照してください。

A．高度計

この垂直線は地表（AGL）から測ったジェット機の高度をフィート表示します。高度計の目盛りは比例表示ではありませんが、低高度（例：着陸時の高度）でも高精度で表示します。また、比例表示の方式を採用しない理由は、垂直線が急速に動く場合に、搭乗機が地表に接近しつつあることをパイロットに警告出来るようになっているからです。

B．針路指示計

針路指示計はジェット機の磁気方位(0～359度）を表示します。0度は北、90度は東、180度は南、270度は西をそれぞれ示します。

C．機体荷重指示計

機体荷重は主翼の垂直面に作用する航空機の全発生荷重を表示します。この荷重はG表示され、１Gは地球重力の大きさに相当します。機体の荷重が負の値を示す場合には、荷重は主翼の基準面に対して上方向に作用していることを示します。この計器が特に重要なのは、人体の許容加速度がそれ程高くないことによります。機体荷重が９Gを越えると、パイロットは頭に血液が循環しなくなることによって、ブラックアウト（血液不足による失神状態）に陥ります。機体荷重が－３G以下に低下すると、パイロットはレッドアウト（血液過多による失神状態）になります。

D．着陸装置状態指示計

この指示計は航空機の着陸装置の状態を表示します。ラベルの色が反転表示の場合には着陸装置が降りていることを示し、ラベルの色が通常の表示の場合には着陸装置が機内に収納されていることを示します。〈G〉を押して着陸装置を必要に応じて展開、収納操作して下さい。

E．ブレーキ状態指示計

この計器はジェット機の空力制動ブレーキの状態を表示します。ラベルの色が反転表示の場合は空力制動ブレーキが作動状態にあり、ラベルの色が通常表示の場合は非作動状態にあります。空力制動ブレーキの作動及び復帰には〈B〉を押して操作して下さい。

F．燃料指示計

この計器は燃料の残存量を機体内の全燃料に対する百分率で表示します。エンジン出力を増大させるようにスロットルを操作すると、燃料消費量が比例して増大します。アフターバーナーを作動させると、燃料消費量が２倍になります。燃料が完全に無くなると、エンジンは燃焼を停止するので、推力無しの状態で操縦着陸しなければなりません。

選択可能な計器

次のいくつかの計器は必要に応じて作動、非作動を任意に選択することが可能です。これは、窓外背景が部分的に重複したり、画像全体の変化が遅くなったりするので、計器を確認する必要がなくなった場合には作動の有無を選択してください。

G．レーダー表示

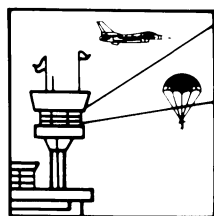
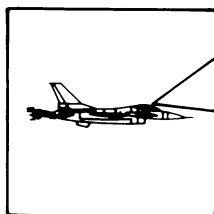
レーダー表示はレンジのマーキングが入った四角形の枠が窓外背景に重なって表示されます。この計器は搭乗機に対する敵機やミサイルの位置を示します。敵機または攻撃目標物は赤色の点滅、敵ミサイルは白色の点で表示されます。レーダー表示の有無は〈W〉キーを押して選択出来ます。

H．姿勢表示計

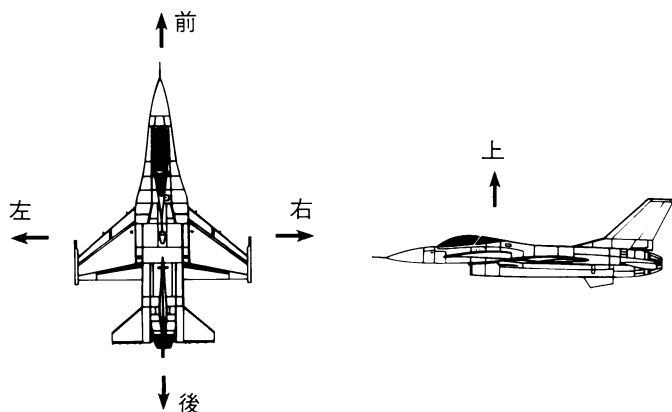
この姿勢表示計は〈A〉キーの操作で作動、非作動を選択出来ます。この計器は地表に対する搭乗機の姿勢を示します。水平基準線の上下に20度毎の目盛りがついており、この角度が機体のピッチ角度を表します。水平基準線の上には青線、下には赤線が表示されます。中央の赤線は水平線自身を表し、目盛りの最上下の点は90度のピッチ角で、機体姿勢を示します。機体旋回の傾斜角度はピッチ角度の目盛りが回転して示されます。この計器は、窓外の水平線が確認不能な場合に極めて便利です。

I．射程指示計

この射程指示計は〈R〉キーの操作で作動、非作動が選択出来ます。この計器は、スクリーンの中央部に円で表示され、目標物までの射程距離を示します。(兵器システムを参照のこと)。黒い円は目標物が射程外にあることを示します。目標物が射程内に入ると、この円は白色に変わり、搭乗機が接近するにつれて左時計回りの部分が消えていきます。目標物攻撃モードになると、搭乗機の飛行経路と交差する地上の点との相対距離を計測することにより、目標物との射程が決定されます。これが機体に搭載する誘導ミサイルを発射した時に誘導目標となります。この射程指示計はまた、姿勢指示計とともに使用することにより、搭乗機の飛行方向を正確にする場合にも使用されます。

画面コントロール

管制タワー・モード

通常の飛行モードの場合には、窓外背景はコックピットの視点から眺めた画面になります。管制タワーのモードでは、搭乗機を管制タワーから眺めた画面にすることができます。また、ズーム・イン、ズーム・アウトも可能ですが（画面のコントロール参照)、視線方向は搭乗機の視線方向に一致しています。搭乗機から緊急脱出すると、画面はパラシュートの開傘時点を撮らえ、穏やかに地上へ降下していきます。このモードでジェット機を飛行させる場合は、画面の機体をリモート・コントロールで操作する状態になります。
〈C〉キーを押して、コックピットと管制タワーの視点のいづれかを選択して下さい。

視線方向のコントロール

テンキー使用

〈HOME CLR〉 〈4〉 ー左画面
〈HOME CLR〉 〈6〉 ー右画面
〈HOME CLR〉 〈8〉 ー前画面
〈HOME CLR〉 〈2〉 ー後画面
〈HOME CLR〉 〈5〉 ー上画面

カメラのレンズと同じように、ズーム・イン及びズーム・アウトの操作をして画面の視野を変更することができます。2Xが標準ですが、1Xから9Xまでズーム変更が可能です。ヘッドアップ・ディスプレイの右下に現在の画面のズーム率が表示されます。

〈/〉 ーズーム・イン
〈*〉 ーズーム・アウト

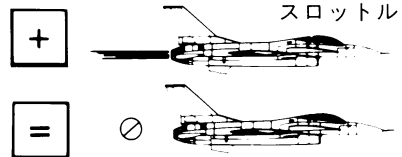
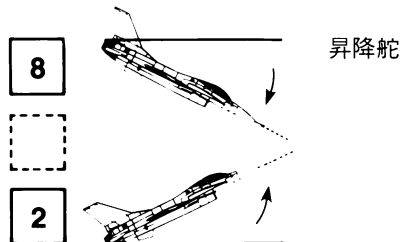
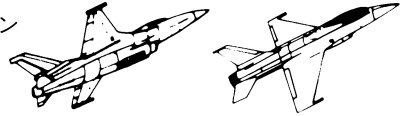
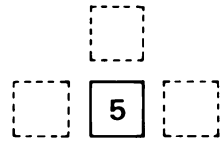
ジェットの飛行要領

フライング・バイ・ワイヤ

フライング・バイ・ワイヤはコンピュータにパイロットが操舵信号を送り実際の昇降舵やエルロンを動かす航空機の操縦システムのことです。パイロットは航空機を希望する位置に指示するだけでコンピュータが飛行に必要な操縦操作をしてくれます。F－16は機体の重量をはるかに上回る推進力を持っているので、垂直上昇が可能となり、この自由度の高い飛行能力によって、どんな機体の姿勢角でも飛行を維持することが出来ます。

操縦方法

『ジェット』は5種類の操作によって必要な操縦ができます。

スロットルはエンジンの推力を制御します。推力を下げるには〈＝〉キーを押します。また、推力を上げるには〈＋〉キーを数秒間押しつづけると推力指示計が急上昇し始めます。推力レベルが定格の99％を越える場合には推力増強のアフターバーナーが点火されていることを示し、A.BURNER(アフターバーナー)指示計が反転表示されます。〈＝〉キーを１回押すとアフターバーナーが消え、もとの推力レベルに戻ります。

昇降舵は機体のピッチ(縦)方向の姿勢を制御します。〈2〉キーを押すと、ピッチ・アップ(機首上げ)機体は上向き姿勢になります。機体の対気速度が十分ならば、この操作で機首が上に上がります。機体をピッチ・ダウン（機首下げ）するには〈8〉キーを押して下さい。

エルロンは機体の傾斜角を制御します。機体を左に傾斜または反時計方向にきりもみさせる場合には〈4〉キーを押して下さい。右に傾斜または時計方向にきりもみさせる場合は、〈6〉キーを押して下さい。

キーボード操作の場合は、ピッチ及び傾斜変化はそれぞれのコントロールキーを押す回数により速くなります。また、5キーを押すことにより停止します。

着陸装置は全ての地上操作に使用します。着陸装置は〈G〉キーを押すことにより、展開、収納が行えます。地上にいる間は着陸装置を収納できません。飛行中は着陸装置を収納して機体に作用する空気抵抗を低減する必要があります。この操作で最高速度が変わります。万一着陸装置を収納したままで着陸をすると地上に墜落します。

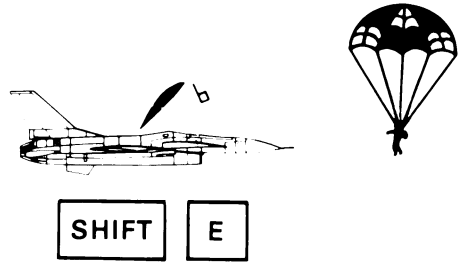
着陸装置

G

エアブレーキは着陸時及び空中での急激な減速時に使用します。〈B〉キーを押してエアブレーキの展開及び収納を行います。

緊急脱出

緊急事態（墜落状態またはミサイルの命中等）の場合には、機体から脱出する必要があります。〈シフト〉〈E〉を押して機体から射出座席で緊急脱出して下さい。

・脱出時にはあなたの下方に機体が飛び去るのがみえます。
・脱出後のあなたがパラシュートで降下する状態を見るには管制タワーモードにして下さい。

模擬飛行

模擬飛行を行うには『ジェット』のプログラムをロードし、キーボードでモニターディスプレイタイプを表示状態にして下さい。メニューから次のものを設定して下さい。

ゲーム・モードー〈C〉自由飛行
技術レベルー〈O〉練習モード
航空機の種類ー〈b〉F－16

これで画面は飛行モードで、窓外背景や計器が表示されているはずです。〈A〉を押して姿勢指示計をONにして下さい。窓の上部にピッチ変化の表示が写し出されます。〈R〉を押して射程指示計をONにして下さい。機体の飛行方向を示す小さな黒い輪が画面中央に写し出されます。

注意：〈P〉キーを押すとシミュレーションをいつでも停止することが出来ます。
　　　再度、〈P〉を押すと飛行状態に戻ります。

航空母艦への離着陸

F－18の飛行モードを選択した場合には、ニミッツ級の航空母艦の甲板から発進することになります。画面正面には発射用カタパルトが点滅している情景が写し出されます。

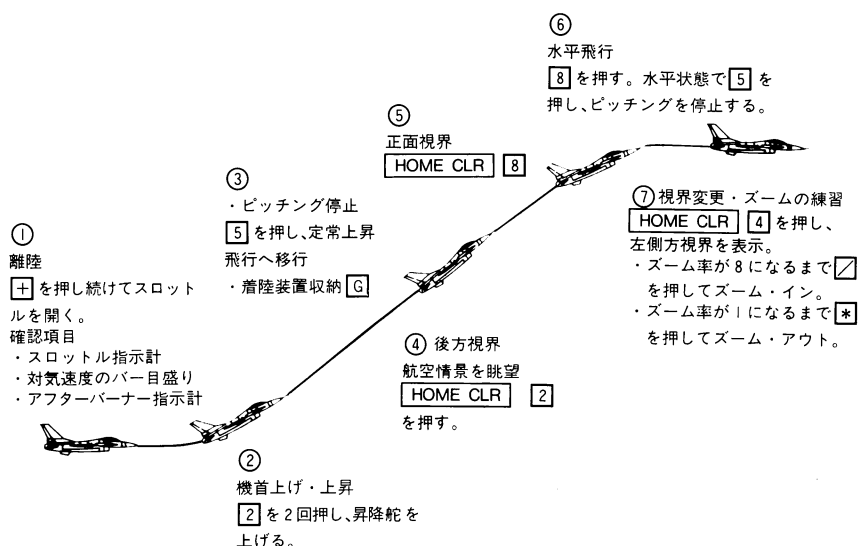
〈L〉を押してカタパルトで空母甲板上から発進します。

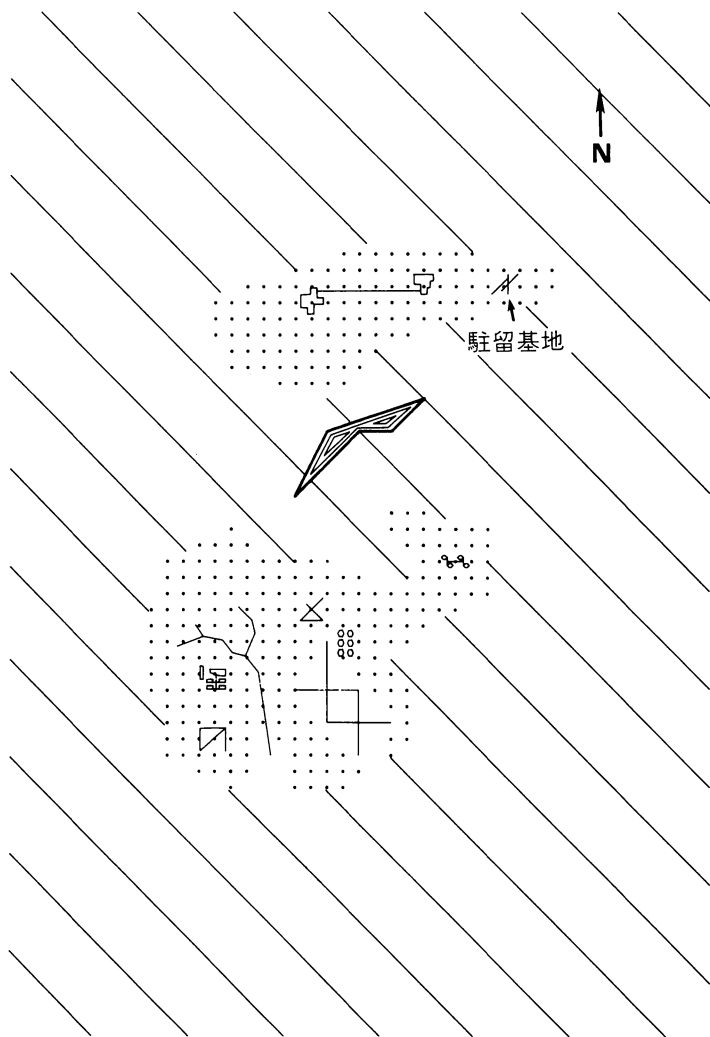
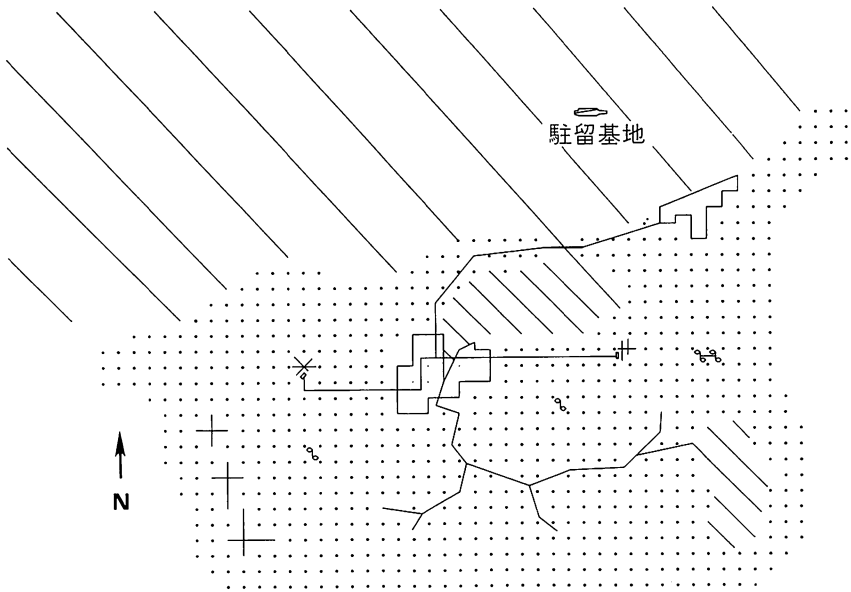
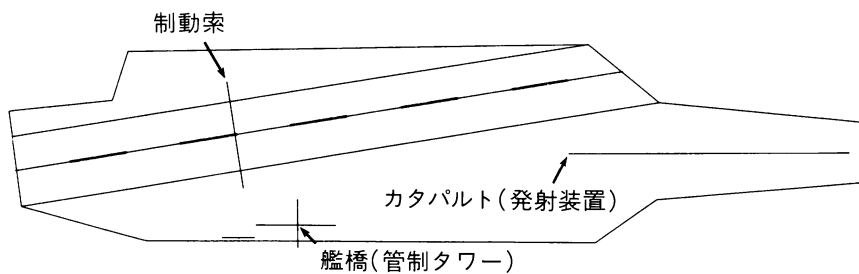
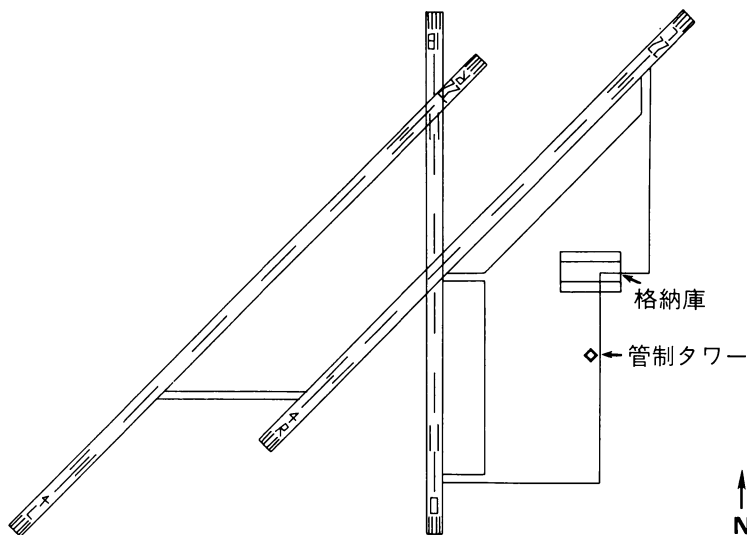
発進初期はアフターバーナーとともにスロットルを全開して推力を増大にします。次に〈L〉を押して発進します。甲板上の機体固定装置が解放され、機体は加速走行します。機体速度が増加したら昇降舵を上げて機首を上向きにします。F－18が空母の先端を通過する時点では機首が上向いて高度を徐々に上げていきます。

F－18に装備品の再搭載や燃料の再充塡を行う場合には空母に戻って着艦しなければなりません。この場合には、空母から西方約3マイルの地点から方位角80度で空母のやや南に機体を位置させます。ニミッツに接近すると着艦誘導側線が艦橋の左方、艦体を基準にしてやや北側方向に見えてきます。着陸装置を展開し、空力制動ブレーキを作動させて機体速度を減速します。機体を左右に傾斜させて着艦側線と平行に位置させると同時に、機首を上下させて空母の船尾へ向けます。

スロットルを約20%に絞り、対気速度をさらに減速します。高度の低下が速すぎる場合にはスロットルを開きます。進入速度が速すぎる場合にはスロットルを絞ります。着艦誘導側線の赤・白点線が見えてきたら、艦橋の左側にある灰色の着艦用制動索を目指します。空母の船尾を過ぎたら機首を僅かに上げて機体を浮揚させつつ制動索が出来るだけ短い移動距離で済むように着艦させます。制動索に着艦フックが掛かると機体は急減速状態で停止します。着艦後、自由飛行モードの場合には機体が発射用カタパルトの位置に戻り、戦闘モードのいづれかの場合には装備品の再搭載メニューに戻ります。

模擬飛行

さあ、次の手順で実際に飛行してみましょう。必要な場合にはシミュレーションをポーズ（Pを押す）しても構いません。

⑨ 左傾斜 4
・傾斜角が45度になったら
5 を押して、傾斜姿勢
変化を停止。
⑧
正面視界
HOME CLR 8
空港への帰還
⑪ 空港への接近
・8 を押して機首を下
げる。
・= を押して続けてエ
ンジン出力を絞る。
・9 を押して、ピッチ
ングを停止する。
・この状態では空
の星が急回転し、
画面上部の針路
表示が急転回で
降下変位する。
⑬
・ピッチ角を制御して機体
が上昇しないように維持
する。
・地上に着陸したら 4 6
を押して操舵しながらタ
キシングする。
⑫ 着陸
・A を押して姿勢指示
計をOFFにする。
・右または左へ機体を
傾斜させ、滑走路へ
機体を誘導する。
・2 を押し高度500フ
ィートで機首を上げ
る。
空港
⑩ 方位角が115度を示
した時点で 6 続い
て 5 を押して、右に
傾斜させて機体を水
平に戻す。
・高度計の目盛りが低
下する。
・滑走路が視界に入る。
・B を押して空力制動
ブレーキを掛けて機
体速度を減速する。
・G を押して着陸装置
を展開する。

F-16 自由飛行空域

F-18 自由飛行空域

ミニッツ級航空母艦

F-16駐留基地

兵器システム

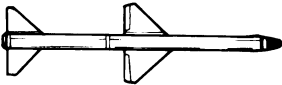
装備品

戦闘モードではあなたの選んだ技術レベルに応じて装備メニューが次のように表示されます。

SELECT ARMAMENT（装備の選択）

〈1〉 AIM-9 missile　160lbs.×0
〈2〉 AIM-7 missile　500lbs.×0
〈3〉 AGM-65 missile　460lbs.×0
〈4〉 MK-82 bomb　500lbs.×0
〈↵〉 EXIT ARMING MENU（装備メニューからの復帰）

F－16の重量データはメニューの下に表示されます。

F－16空虚重量：14000LBS
機体内燃料重量：　3700LBS
全　機　重　量：17700LBS

注：LBS＝ポンド

F－18を選択した場合には同様な関連データが表示されます。

上のキーを選択して押すとあなたの使用する兵器が機体に装備されます。1回の装備の選択を行う毎にその兵器の装備数を表す右側の数字が1つずつ増えていくと同時に全機重量もその増加に従って増えていきます。1つの兵器を6個以上装備すると、その兵器の装備数を示す数字が0にリセットされてしまいます。

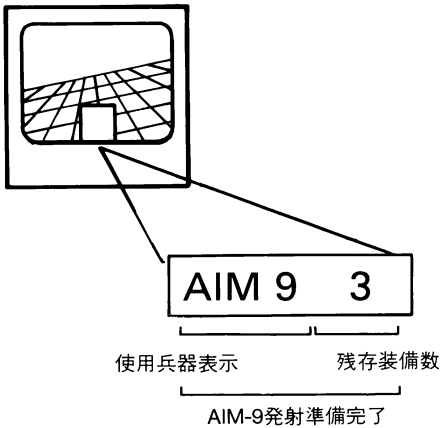
あなたの装備する兵器の選択が終了したら↵を押して装備メニューから元の表示状態へ復帰して下さい。選択した兵器の組み合わせによる全機重量は機体の性能及び飛行特性に影響を与えることにご注意下さい。燃料の消費や兵器の使用で機体重量が減少すると機体の運動性が向上していきます。F－16を飛行させる場合には、着陸して常駐基地の格納庫へ誘導して戻ればいつでも装備メニューに復帰出来ます。F－18を飛行させる場合には、航空母艦甲板上の着艦用制動索に機体の着艦用フックが掛かると装備メニューに復帰出来ます。F－18を再装備して後、発射用カタパルトに誘導され、発進準備完了となります。

戦闘用兵器

兵器	特徴
AIM-9 SIDE WINDER（サイド・ワインダー）	・短距離ミサイル－5マイル ・熱線追尾型、軽量 ・高精度命中率 ・近距離戦闘向き
AIM-7 SPARROW（スパロー）	・中距離ミサイル－25マイル ・レーダー・ホーミング ・短所－高重量
M61 MACHINE GUN（機関砲）	・装備メニュー操作により自動装備されます。（500発） ・ミグ戦闘機に対抗可能 ・20mm機関砲

目標物攻撃兵器

兵器	特徴
AGM-65 MAVERICK（マベリック）	・空対地ミサイル ・中距離攻撃用－14マイル ・光学式誘導 ・高精度命中率 ・小型弾頭－弾頭半径小
MK-82 SWART BOMB（スマート爆弾）	・爆弾、推進系無し ・地上の点を追跡 ・有効精度限界有り ・大型弾頭－弾頭半径大

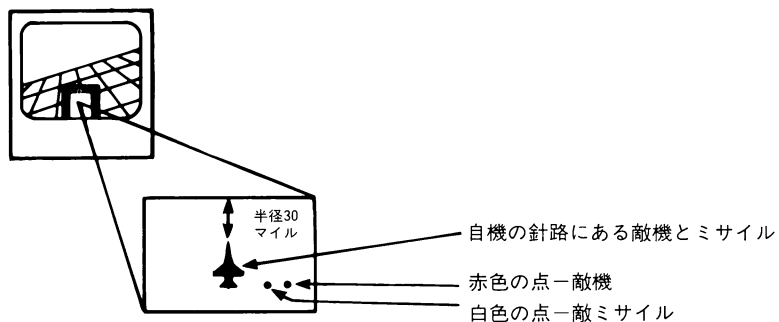
装備兵器指示計、選択装置、及び発射装置

SPACE BAR

AIM-9発射時に押す

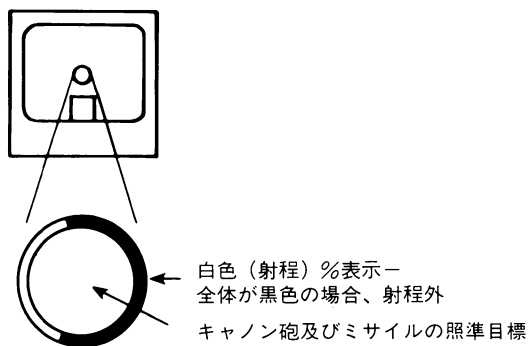
（リターン・キー）

新しい兵器を選択する際に押す（左記のメニュー順序）

＊ 0の場合では、装備兵器を使い果たしていることを示す。新しい兵器を選択するか、常駐基地へ帰還して再装備する。

レーダー・スクリーン

W **レーダー・スクリーンの オン／オフ**

・戦闘モードで有効
・全方向の確認可能ー
　視界以内とは限らない。

射程円

R **射程円 オン／オフ**

空中戦ゲーム

戦闘目標と規則

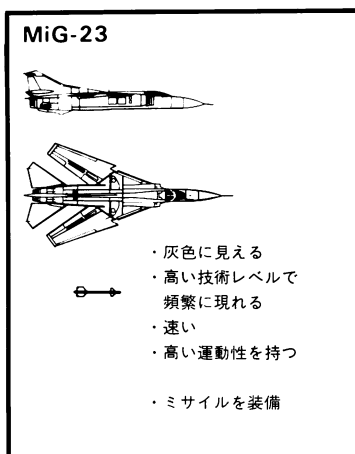
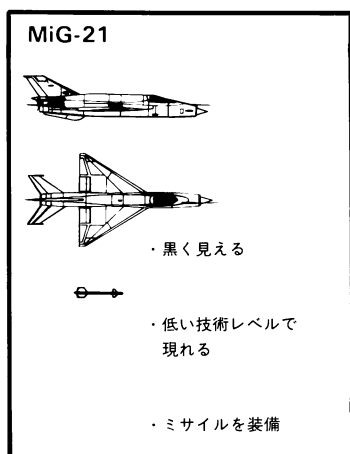
この空中戦はソビエトのミグ―21やミグ―23戦闘機と闘う激烈な3次元の戦闘シナリオになっています。敵機はAtoll空対空ミサイルを装備していますが、あなたは20㎜バルカン機関砲、AIM9(サイドワインダー)ミサイル、の他にAIM7(スパロー)ミサイルの中から必要な兵器を選択出来ます。あなたの任務はあなたが選んだ技術レベルで全ての敵機と交戦して撃墜した後、再給油のために基地へ帰還し、必要ならば兵器の補充をすることです。あなたの任務が成功した場合には、あなたは次の段階に技術をレベルアップして新しい敵機の襲来を受けられます。

あなたは攻撃点数を上げて、敵機の撃墜に成功するとその数に応じた撃墜マークが機体に付けられていきます。あなたの現在の撃墜数は機体右側面に付けられたマークの数として後部窓から確認することが出来ます。この数が9機を越えると機体の左側面に10機単位のマークが付けられます。基地へ帰還する前に敵機を全て撃墜するとあなたの獲得点数に2点のボーナス点が加えられます。

Atollミサイルが自機に命中すると画面が赤色とオレンジ色に閃光を発し、機体は操縦不能の状態できりもみに入ります。機体が爆発し、ゲーム終了になる前に脱出するための余裕が数秒間あります。首尾よく脱出に間に合うと、安全にパラシュート降下して地上または海上に不時着出来ます。その後、無事収容されてまた新しいジェット機に乗って戦闘に参加出来る様になります。あなたが3度撃墜されると飛行不能となり、ゲーム終了となります。

敵　　機

各任務の最初の場面で敵機があなたの搭乗している機体の南方向から襲って来ます。敵機は、ミグ―21、ミグ―23の2種類のジェット機です。これらのジェット機はあなたの搭乗機と全く同じ飛行運動能力を本来持っているのですが、機体の総重量が大きいのに見合ったエンジン推進力を持っていないので、実際の運動性があなたの搭乗機よりも劣っています。あなたの選択した技術レベルに応じて撃墜しなければならない敵機の型式と数が決ります。空中戦の最中、ミグ機はあなたの搭乗機

を追跡し、射程内に入ると、装備したAtoll空対空ミサイルを発射します。効力範囲内に入ると爆発します。

敵機を撃墜するには、先ず、攻撃目標とする敵機を選びます。この攻撃目標は窓の外とレーダー表示装置に赤色で点滅します。〈バックスペース〉キーを押すと、あなたの機体に装備したコンピュータが自動的に次の攻撃目標を設定します。あなたの飛行空域には常時最大3機の敵機がいるので、最大2つのキー操作でこれらの攻撃目標を追撃可能となります。

攻撃目標を選ぶと兵器を使用して攻撃に移れます。〈リターン〉キーを押して使用する兵器メニューを順次変えて選びます。〈スペース〉キーを押して攻撃用兵器を発射します。効力範囲内に入ると爆発します。空対空ミサイルは、自動的に敵機を追尾し、撃墜可能な射程内に入ると自動的に爆発します。ミグ機が撃墜された時点で赤色とオレンジ色の閃光を発し、操縦不能の状態できりもみにはいります。(撃墜の航跡に噴煙が残る。)

敵機を全て撃墜するか、自機の兵器を使い果たすと、あなたは基地へ帰還しなければなりません。敵機のミグがまだ残っているとあなたの搭乗機が基地周辺の安全圏内に入るまで追跡して来ます。基地に着陸して兵器を再装備すればまた戦闘状態に戻れます。

目標物攻撃ゲーム

攻撃目標と規則

目標物攻撃ゲームでのあなたの任務は敵の地上目標物を全て探索して破壊することです。

F－16を飛行させる場合には、目標物は地方の滑走路、燃料貯蔵庫、工場、ミサイル格納サイロなどから無差別に選べます。F－18の飛行モードでは、あなたの攻撃目標は、自機の発進した航空母艦の南方に無差別に配置されたソビエトのKynda級巡洋艦です。各攻撃目標は、赤色の点滅で示されます。この攻撃目標にはそれぞれその地点に地対空ミサイル発射機を持っています。あなたの搭乗機にもAGM-65空対地ミサイル及びMK-82スマート爆弾を搭載出来ます。〈リターン〉キーを押して、兵器メニューの中から使用したい適当なものを選択して下さい。

攻撃指示計をオンにすると自動的に地上攻撃用コンピュータがオンになります。あなたの搭載機は飛行中なので、攻撃指示計は、現在の自機飛行針路と交差する地上目標点と自機との相対距離を指示しています。この距離があなたの選んだ兵器の攻撃可能な射程距離よりも大きい場合にはレンジ・サークルが全部黒色になって表示されます。射程内に入るとミサイルを誘導するホーミング・ポイントをレンジ・サークルの中心に合わせ〈スペース〉キーを押します。射程内で撃つことが出来ると、この攻撃目標は破壊し、攻撃地点を中心として衝撃波が広がっていくのが見えます。

敵の攻撃目標を次々と破壊することに成功すると、あなたの搭乗機に破壊成功数を示すマークが付きます。あなたの成果は後部の窓を通じて、機体の右側面に描かれたマークで確認出来ます。このマークが9を越えると10単位毎のマークが機体左側面に描かれます。基地へ帰還する前に敵の攻撃目標を全て破壊すると2点のボーナスが加わります。

地対空ミサイル

敵のSAM(地対空ミサイル)の発射機は、これを中心とする逆円錐状の空域内を飛行する航空機だけ探知する能力があります。この空域を飛行する時には、敵はあなたの搭載機を追跡し、ミサイルを発射してきます。この攻撃をかわすには、攻撃目標に近づく前に出来るだけ地上に近い低空で飛行するようにします。この地対空ミサイルが搭乗機に命中した場合には、画面が赤色とオレンジ色の閃光を発しながら操縦不能の状態できりもみに入ります。あなたは搭乗機が爆発する前の数秒間で機外へ脱出しなければなりません。脱出が間に合えば無事にパラシュートで降下し、海上または地上で救出され、新しいジェット機に乗ってまた任務を継続できます。3回撃墜されると飛行不能となり、ゲームが終了します。

ゲームのヒント及び戦略

空中戦ゲーム

空中戦ゲームをする場合には、ズーム率を正しく設定することが重要です。遠距離の場合には高いズーム率（４Ｘ－８Ｘ）の方が兵器を正確に照準出来ます。近距離の場合には低いズーム率（ＩＸ）の方が視野が広がり、攻撃目標を捕捉し易くなります。これらの方法を知ると、戦闘中に周囲の状況を眺めて、常に有利な戦闘体制になるように心掛けることが当然になるでしょう。

目標物攻撃ゲーム

空中戦ゲーム同様に、高いズーム率を使用することによって兵器の命中率が向上します。空対地ミサイルを発射する場合には、照準射角が大きいと命中率が減少してしまうことに注意して下さい。照準射角が小さいと攻撃目標を外す程度も少なくなり、着弾点の近くから攻撃目標に破壊影響を与えることが出来ます。しかし、この場合、同時に敵SAMに探知されて自機が危険に曝されることにもなります。

ミサイルの回避

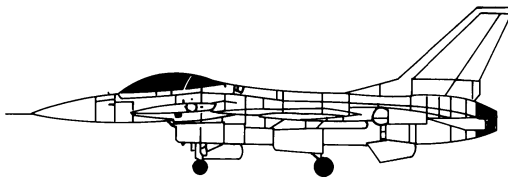
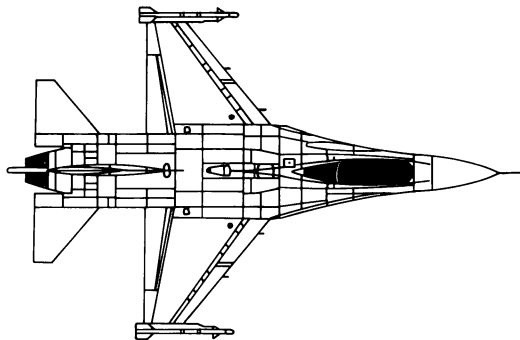
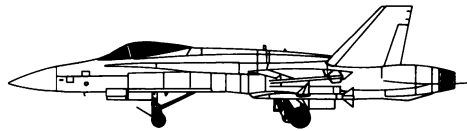
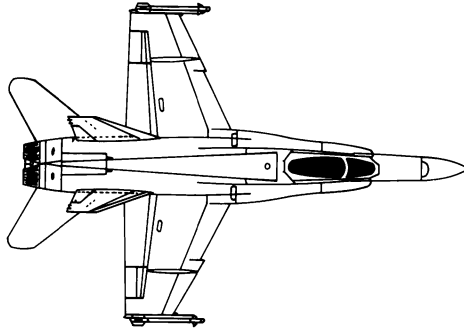
敵ミサイルの接近に気がついた場合には（窓からの確認またはレーダー・スクリーン表示）この緊急事態を無事に脱出する方法には２つあります。敵ミサイルから逃げることも一つの方法ですが、高速で小さい旋回半径を持つミサイルを振り切ることはほぼ不可能といえます。しかし、このミサイルは推進力が急激に低下するので、巡行状態に入れば飛行速度が短時間で低下し始めます。追跡しにくく飛行することでもミサイルをかわすことが可能です。もう一つ、ミサイルの攻撃を回避する方法は、ミサイルの飛行方向直角に飛行することです。これは、ミサイルを無理に旋回させ、エネルギーを消費させることにより、追尾精度を低下させる方法です。これらの方法が全て失敗した場合には、自機を脱出することも出来ますが、各ゲーム毎に３回まで使用出来るジェット機のＩつを失うことになります。

シーナリーディスクのロード法

サブロジックのシーナリーディスクシリーズは、アメリカ合衆国やその他の地域の『実際』の地形を飛ぶことが出来ます。シーナリーディスクを使用する場合、ドライブ2からJetをロードしてください。又は、ハードディスクにJetをロードされている場合はそのままハードディスクから起動してください。Jetのプログラムがロードされたあと使用するシーナリーディスクをドライブ1に差し込みゲーム選択でe.シーナリーのロード（Load Scenery）を選択してください。シーナリー選択画面になったら〈a〉を選択してください。

位置設定メニューでシーナリーディスクのマップやマニュアルの中から、位置を決定して飛行を始めたい空港の座標を入力、リターンキーを押してください。シーナリーディスクがロードして設定した空港が出ます。

フライトシミュレーターIIをお持ちの方は、このディスクをシーナリーディスクと同じ方法でフライトシミュレーターIIの空域を飛ぶことが出来ます。

航空機のテクニカルデータ

航空機：	F－16	空虚重量	14000ポンド
		最大重量	33000ポンド
翼幅	31フィート	最大推力	23800ポンド
全長	47フィート	最大速度	1320マイル／時

航空機：	F－18	空虚重量	20000ポンド
		最大重量	50000ポンド
翼幅	37フィート	最大推力	16000ポンド×2
全長	56フィート	最大速度	1190マイル／時